

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan perjalanan kehidupan dunia saat ini berada di abad ke-21, di mana berbagai perubahan dan perbaikan sangat gencar dilakukan untuk menghadapi tantangan pada abad ini, terutama di bidang pendidikan. Awal abad 21 ditandai dengan era digital di mana pemanfaatan teknologi telah masuk ke semua bidang kehidupan. Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk menghadapi tantangan pendidikan abad 21, salah satunya adalah pembaruan di bidang kurikulum. Sejak Juli 2017 Indonesia secara resmi menerapkan Kurikulum 2013.

Perkembangan media teknologi dan informasi menjadi salah satu landasan pokok perkembangan perkembangan pembelajaran abad 21. Media teknologi informasi menjadi hal wajib yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tantangan dalam pembelajaran abad 21 dan perubahan kurikulum 2013 menuntut kemampuan pedagogis guru sebagai pengajar untuk lebih mampu mendesain pembelajaran agar menarik dan bermakna, kegiatan belajar mengajar harus diperluas melampaui batas-batas ruang kelas. Hal ini juga diperkuat dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 16 Th 2007 yang menyebutkan bahwa salah satu kompetensi wajib guru yaitu memanfaatkan teknologi informasi untuk kepentingan penyelenggaraan kegiatan belajar yang mendidik.

Tuntutan abad 21 dan tuntutan kurikulum 2013 menghendaki seorang guru untuk siap dengan segala perubahan guna meningkatkan kualitas pembelajaran

yang lebih baik. Selain itu, kehidupan era digital juga menuntut seorang guru untuk dapat mengintegrasikan berbagai perangkat teknologi ke dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana belajar yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pengintegrasian teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dengan penerapan metode pembelajaran atau penggunaan media pembelajaran berbasis komputer.

Tercapainya tujuan pembelajaran dalam sebuah proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode/teknik serta media/alat pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat membantu siswa dalam memahami apa yang diajarkan. Adanya media pembelajaran bahkan dapat membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat. Dengan adanya media pembelajaran maka tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat diperkaya dengan berbagai media baru yang lebih komunikatif dan inovatif.

Media pembelajaran berbasis presentasi dengan pemanfaatan teknologi atau komputer di Indonesia sudah sangat banyak digunakan. Berbagai program aplikasi presentasi dapat diperoleh secara gratis dan memiliki berbagai kemudahan dalam pengaplikasiannya, salah satunya yaitu *Microsoft Power Point*. Namun permasalahan yang terjadi saat ini adalah pemanfaatan media pembelajaran presentasi yang kurang optimal. Sebagian besar media pembelajaran presentasi

yang saat ini berkembang hanya sebatas pemindahan media kertas menjadi media media digital dengan tampilan yang sama. Media ini masih didominasi oleh teks yang panjang dan gambar-gambar yang tidak relevan dengan materi pembelajaran. Pemanfaatan media di dalam proses pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Media yang didominasi oleh teks membuat siswa menjadi bosan dan sulit memahami materi pembelajaran. Akibatnya, pemanfaatan media tersebut tidak dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar., tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (Munir, 2013). Di dalam proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat melihat, mendengar sekaligus memiliki pengalaman nyata tentang apa yang dipelajari. Oleh karena itu pemanfaatan multimedia menjadi suatu solusi dalam pengembangan media pembelajaran presentasi. Multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media sehingga dapat dinikmati dengan cara dilihat, didengar serta dilakukan. Multimedia adalah kombinasi berbagai tipe media digital seperti teks, gambar, suara dan video yang dipadukan dalam aplikasi atau presentasi untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi kepada orang lain. Pemanfaatan multimedia dalam presentasi tentunya dapat membuat suatu presentasi menjadi lebih menarik, lebih bermakna dan lebih efektif serta efisien dalam menyampaikan pesan.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA). Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan dituntut untuk memiliki wawasan global dan menguasai keterampilan di suatu bidang keahlian, sehingga pembelajaran di SMK didominasi oleh pembelajaran-pembelajaran yang bersifat praktik. Proses peralihan antara SMP/MTs menuju SMK sangatlah penting, di mana terdapat proses pembentukan kognitif baru pada peserta didik dengan adanya pengenalan bidang keilmuan baru, penggunaan berbagai mesin dan peralatan baru serta berbagai mekanisme kerja yang sebelumnya tidak didapatkan atau dipelajari di tingkat SMP/MTs. Proses pembelajaran pada tingkat pertama (kelas X) di SMK haruslah dapat memberikan gambaran secara jelas kepada peserta didik mengenai materi pembelajaran terutama pada pembelajaran produktif/pembelajaran yang sesuai dengan bidang keahlian. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk dapat memilih atau membuat media pembelajaran yang efektif dalam membantu proses pembelajaran.

Kenyataan yang terjadi dilapangan memperlihatkan bahwa kemampuan guru SMK dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi masih sangat kurang. Keterbatasan waktu, biaya dan peralatan juga menjadi penghambat bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Media-media pembelajaran yang tersedia di internet terkadang belum sesuai dengan muatan materi yang ada di SMK. Masih banyak guru yang memilih untuk menggunakan

media yang bersifat tradisional seperti media presentasi dengan papan tulis, ALG, papan flannel serta metode pembelajaran konvensional yang didominasi oleh aspek verbalisme dan pembelajaran yang berpusat pada guru seperti metode ceramah. Hal tersebut tentunya dapat membuat siswa merasa jenuh dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena proses pembelajaran yang monoton. Meskipun sudah menggunakan media berbasis *powerpoint*, siswa masih merasa bosan karena media yang lebih berisi teks dibandingkan gambar-gambar yang lebih menarik. Selain itu, metode ceramah dan demonstrasi membuat membuat komunikasi di kelas menjadi satu arah, siswa hanya diam memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru sedangkan pada kenyataannya tidak semua siswa memahami materi dan penyampaian guru. Pada waktu bersamaan guru juga sulit untuk mengidentifikasi antara siswa yang faham dan kurang faham dikarenakan siswa yang kurang responsif. Hal tersebut terbukti lebih dari 50% hasil praktikum dan nilai siswa kelas X Tata Busana SMK N 1 Ngawen pada semester sebelumnya (semester gasal) kurang memuaskan atau di bawah KKM. Sedangkan, materi-materi praktikum pada semester ini (semester genap) memiliki tingkat kompetensi/kesulitan yang lebih tinggi, salah satunya pada materi pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep*.

Materi pembuatan saku merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan pada kompetensi dasar bagian-bagian busana pada mata pelajaran teknologi menjahit di kelas X semester genap. Macam-macam saku yang diajarkan pada materi ini terbagi atas saku luar (saku temple dan cargo) dan saku dalam (saku sisi, *passepoille*, dan *vest*). Pelaksanaan praktek pada materi ini yaitu dengan

pembuatan fragmen macam-macam saku. Pembuatan fragmen saku *passepoille* ini memiliki tingkat ketelitian dan kesalahan yang lebih tinggi dibandingkan jenis saku lainnya. Jenis saku ini juga sangat penting untuk dikuasai oleh peserta didik karena dapat menunjang kompetensi praktikum pada materi pembelajaran di semester berikutnya seperti pembuatan celana pria dan jas/blazer.

Banyaknya beban materi pada satu KD dengan jam belajar yang terbatas (4 jam pembelajaran/180 menit per minggu) membuat pembelajaran di kelas belum berjalan secara maksimal. Keberadaan media pembelajaran yang masih sangat sederhana dan mengandalkan penjelasan guru seperti media *prototipe*/contoh hasil jadi saku yang saat ini digunakan tentunya tidak dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut, karena keterbatasan akses suara dan media yang tidak dapat menjangkau seluruh ruang kelas, serta adanya gangguan dari suara mesin jahit saat praktikum. Media tersebut juga tidak dapat mengakomodasi tingkat pemahaman siswa yang beragam yang mengakibatkan banyak siswa tertinggal dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bermaksud untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia presentasi pada materi pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep* pada mata pelajaran teknologi menjahit kelas X Jurusan Tata Busana SMK N 1 Ngawen. Adanya kebijakan sekolah yang melarang siswa untuk membawa *handphone/smartphone* membuat media berbasis android dan sumber belajar lain yang didapatkan melalui internet tidak dapat digunakan. Materi pembuatan fragmen saku *passepoille* yang bersifat praktik, sehingga pembelajaran berlangsung di lab busana yang dipenuhi oleh mesin jahit

dan pelaksanaan praktik siswa yang dilakukan dengan pengoperasian mesin jahit. Oleh karena itu, tidak memungkinkan untuk siswa mengakses media secara mandiri di kelas. Media pembelajaran yang dikembangkan bersifat multimedia presentasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal di kelas dengan peralatan berupa laptop, LCD dan proyektor yang telah tersedia di setiap ruang kelas dan praktek. Media ini dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Microsoft Power Point* sebagai salah satu program aplikasi presentasi yang sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan.

Power point yang selama ini didominasi oleh teks diubah menjadi gambar-gambar dan animasi yang bergerak yang dilengkapi dengan suara dan musik latar sehingga lebih menarik dan menunjang pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Proses pembelajaran pada kurikulum 2013 dapat tercapai melalui pemanfaatan media ini, kemampuan berfikir kritis dan analisis siswa menjadi lebih terasah. Siswa mengidentifikasi dan menganalisis gambar-gambar simulasi menjadi suatu prosedur praktik pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep* serta media ini memberikan kebebasan kepada siswa untuk berkreasi melalui pembuatan tutup saku/*klep* yang beragam.

Media pembelajaran multimedia presentasi berfungsi sebagai alat bantu bagi guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Multimedia presentasi ini didesain untuk mampu menciptakan komunikasi dua arah diantara guru dan siswa dan meningkatkan peran aktif siswa di dalam proses pembelajaran. Namun media ini tetap dapat diakses oleh siswa secara mandiri di luar proses pembelajaran yang berlangsung di kelas dengan menggunakan perangkat laptop/komputer.

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran multimedia berbasis presentasi ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas X Tata Busana SMK N 1 Ngawen dalam materi pembuatan saku fragmen *passepoille* dan agar siswa mampu mencapai kompetensi yang telah ditetapkan sesuai dengan standar ketuntasan minimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Tuntutan abad 21 dan tuntutan kurikulum 2013 yang menghendaki proses pembelajaran berbasis teknologi/digital sedangkan media yang digunakan di SMK N 1 Ngawen masih bersifat tradisional yaitu berupa *prototype*, ALG, papan tulis dan sebagainya;
2. Keterbatasan kemampuan guru dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi/digital sehingga media yang digunakan masih didominasi oleh teks dan gambar-gambar yang kurang relevan dengan materi pembelajaran dan membuat siswa menjadi bosan dan tidak tertarik dengan proses pembelajaran;
3. Kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran karena proses pembelajaran yang monoton dan didominasi oleh guru sehingga mengakibatkan rendahnya nilai dan hasil praktik siswa yang kurang memuaskan;

4. Guru sulit untuk mengidentifikasi antara siswa yang faham dan kurang faham dikarenakan siswa yang kurang responsif dan komunikasi pembelajaran yang berjalan satu arah;
5. Beban materi dalam satu KD yang terlalu banyak sedangkan jam pembelajaran terbatas (4 jam/180 menit per minggu) sehingga membuat pembelajaran di kelas kurang efektif;
6. Materi pembelajaran yang bersifat praktik dan berlangsung di lab busana yang didominasi oleh mesin jahit dan penggunaan mesin jahit pada saat praktik sehingga tidak memungkinkan siswa untuk mengakses media secara mandiri;
7. Pemanfaatan *power point* sebagai media pembelajaran di SMK N 1 Ngawen yang masih sangat sederhana dan kurang efektif serta efisien sehingga perlu adanya inovasi dan pengembangan lebih lanjut.
8. Media/video pembelajaran yang tersebar di internet belum sepenuhnya sesuai dengan muatan materi di SMK dan kualitas gambar pada video pembelajaran juga masih kurang.
9. Belum adanya pengembangan media pembelajaran multimedia presentasi pada materi fragmen saku *passepoille* di SMK N 1 Ngawen.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, fokus penelitian yang dilakukan merupakan solusi dari permasalahan pada no. 1, 2, 7 dan 9. Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia presentasi ini dibatasi pada materi pembuatan

fragmen saku *passepoille* dengan menggunakan *klep* dan tidak menggunakan *klep* untuk siswa kelas X tata busana SMK N 1 Ngawen. Multimedia presentasi ini dibuat menggunakan software *Microsoft Office Power Point* 2010 dan disimpan dalam format file .pptx. Tujuan pengembangan media adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditetapkan, maka dapat ditentukan suatu rumusan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Presentasi pada materi pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep* di SMK N 1 Ngawen?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Presentasi pada materi pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep* berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan siswa SMK N 1 Ngawen?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan Media Pembelajaran pembuatan saku ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Presentasi pada materi pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep* di SMK N 1 Ngawen yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

2. Mengetahui kelayakan Media Pembelajaran berbasis Multimedia Presentasi pada materi pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep* di SMK N 1 Ngawen berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan di Indonesia. Khususnya pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Ngawen adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik/siswa:
 - a. Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada materi pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep*;
 - b. Membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan cara yang lebih menarik;
 - c. Membantu siswa yang lemah dalam pembelajaran agar tetap dapat mengikuti pembelajaran.
2. Bagi pendidik/guru:
 - a. Untuk menambah referensi tentang media pembelajaran pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep*;
 - b. Membantu guru dalam penyampaian materi, sehingga guru lebih bisa fokus ke siswa;
 - c. Untuk mengatasi keterbatasan interaksi guru dan siswa dan membentuk pola interaksi dua arah di dalam proses pembelajaran.

3. Bagi sekolah:
 - a. Sebagai bahan informasi bagi lembaga pendidikan tentang media pembelajaran.
 - b. Sebagai salah satu sumber belajar untuk proses pembelajaran di sekolah.
4. Bagi peneliti:
 - a. Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.
 - b. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran.
 - c. Dapat mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik siswa sehingga dapat membantu di dalam proses belajar mengajar.

G. Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran multimedia presentasi diasumsikan dapat membuat pembelajaran pembuatan fragmen saku *passepaille* dengan *klep* menjadi lebih jelas, mudah dipahami dan menarik karena terdapat penjelasan yang disertai dengan gambar, animasi serta *backsong* yang membuat proses pembelajaran berbeda dari sebelumnya. Media pembelajaran multimedia presentasi ini juga diasumsikan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pembuatan fragmen saku *passepaille* dengan *klep* karena setiap langkah dalam prosedur pembuatan fragmen saku *passepaille* dengan *klep* dijelaskan melalui gambar-gambar simulasi. Media pembelajaran multimedia presentasi ini merupakan alat bantu guru dalam proses pembelajaran klasikal di kelas dan dikontrol atau dikendalikan oleh guru, sehingga komunikasi antara peserta didik dengan guru tetap terjaga. Selain itu, media yang telah dinyatakan layak dapat membantu guru dan peserta didik dalam kompetensi yang diharapkan.

H. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini berupa suatu produk media pembelajaran berbasis multimedia presentasi pada materi pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep*. Gambaran tentang media ini yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis presentasi yang digunakan dalam pembelajaran klasikal di kelas dan dijalankan serta dikendalikan oleh guru.
2. Media pembelajaran ini berbentuk sebuah file dengan format *.pptx* yang dibuat dengan menggunakan *Microsoft Power Point* dan ditayangkan melalui bantuan LCD dan proyektor.
3. Media ini terdiri dari 44 *slide* yang berisi materi pembuatan fragmen saku *passepoille* yang terdiri dari pengertian saku *passepoille* dan *klep*/tutup saku, alat dan bahan yang dibutuhkan, prosedur pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep* dan tidak menggunakan *klep* dan kuis mengenai materi pembuatan fragmen saku *passepoille*.
4. Setiap slide dalam presentasi ini dibuat dengan prinsip multimedia yaitu dengan menggabungkan unsur teks, gambar, audio, *graphic* dan animasi dalam tampilannya.
5. Setiap point/tampilan dalam media dapat dikendalikan oleh pengguna (guru) sesuai karakteristik media *power point*.
6. Terdapat menu dan tombol navigasi pada media sehingga lebih memudahkan dalam penggunaannya.

7. Media pembelajaran multimedia presentasi ini membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami karena berisi prosedur kerja pembuatan fragmen saku *passepoille* dengan *klep* yang dilengkapi dengan gambar simulasi.